

# Projekt w języku skryptowym

Kacper Abram ISSP rok I



# wprowadzenie

Projektem który będę robił będzie gra turowa z widokiem z góry w stylu pixelartowym, w której celem gracza będzie przejście jak największej liczby poziomów.

# Pomysł



Chciałem stworzyć prostą grę z kilkoma elementami które nigdy wcześniej nie robiłem takie jak menu w trakcie gry takie jak ekwipunek czy pathfinding



Inspirowałem się grą "into the breach" w którą nie grałem ale z kilku filmików wybrałem elementy gry które mi się podobały



Bronie czy bardziej lufy czołgu gracza które te morze zmieniać inspirowane były "enter the gungeon" gdzie bronie były głupie i zabawne, co próbuje naśladować w swojej grze

# Wybór języka

Wybrałem  
język  
Python z  
kilku  
względów:

Posiada dużo bibliotek które mogą ułatwić prace z pathfindingiem czy rysowaniem grafiki

Jest bardzo prosty w pisaniu skomplikowanych aplikacji

Wspiera oop – programowanie obiektowe

W poprzednim semestrze mieliśmy jego kurs i jeszcze nie zrobiłem w tym języku nic trudnego dlatego chciałem zobaczyć jak się pisze większe aplikacje w nim

Jest językiem skryptowym

środowisko

## Visual studio code:

- Jest prosty w użyciu
- Spełnia zapotrzebowanie co do projektu

# Biblioteki zewnętrzne

Raylib

<https://www.raylib.com/>

Używam do grafiki w grze

Bardzo prosty w użyciu

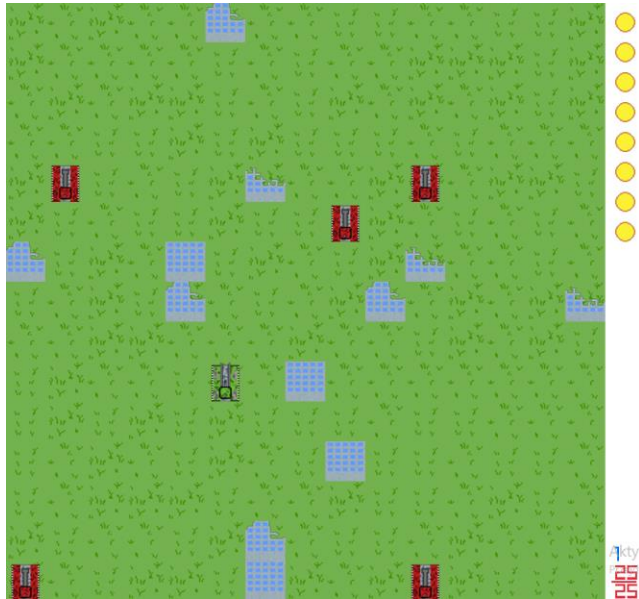
Pathfinding

<https://github.com/brean/python-pathfinding>

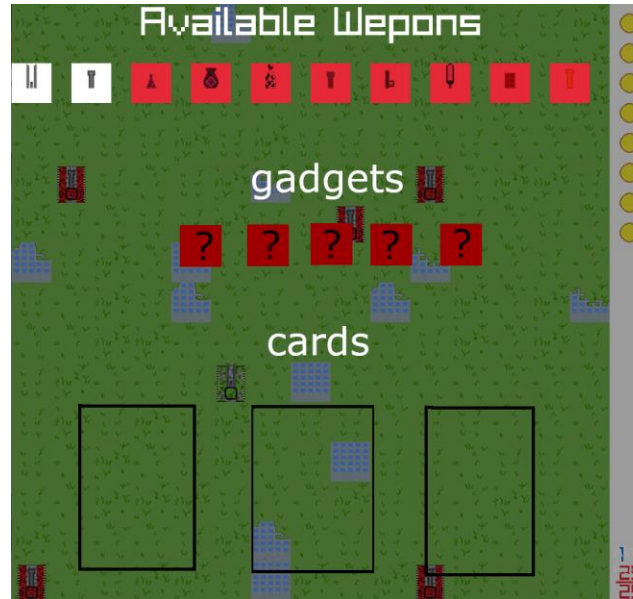
Używam do ai przeciwników

Bardzo prosty w użyciu

Okno gry



Menu(eq)



Planowany  
rezultat





# Harmonogram

- Bronie: 25.03.2022
- Gadżety: 15.04.2022
- Sfx: 29.04.2022
- Sklep i karty: 20.05.2022
- Tutorial: 03.06.2022
- dokumentacja , optymalizacja i upiększenie kodu:  
15.06.2022

Obstawiam, że prace zostaną wykonane szybciej  
dlatego możliwe jest, że dodam coś jeszcze do gry co  
na razie nie jest zaplanowane

# Wady i zalety

## Zalety:

- Gra będzie przyjemna do grania
- Będzie prosta w obsłudze

## Wady:

- Nie każdemu może się podobać styl gry
- Grafika prosta





Koniec